

RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE™



TONIC Trouble™



Ed, l'extra terrestre maladroit qui a accidentellement laissé tomber une cannette pleine de liquide toxique sur la terre va avoir besoin de ton aide ! Aide-le à résoudre des énigmes loufoques, à vaincre plus de 50 personnages délirants, et à obtenir des pouvoirs uniques ! Si tu es habile tu pourras peut-être voler grâce à un noeud papillon, sauter sur un pogo-stick, et même te transformer en Super Ed !!!

Decouvre vite ce nouveau jeu d'action-aventure en 3D à l'humour irresistible disponible sur PC CD Rom en octobre 99.



RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE™





SOMMAIRE

Histoire	3
Installer Rayman 2	4
- <i>Spécifications techniques</i>	4
- <i>Installation et désinstallation</i>	4
- <i>Lancement et arrêt du jeu</i>	6
Démarrage du jeu	7
- <i>Navigation dans les menus</i>	7
- <i>Sélection de la langue</i>	7
- <i>Menu Principal</i>	7
- <i>Menu Options / Configuration</i>	7
Chargement / Sauvegarde	9
Ecran de jeu	10
Contrôles	11
Contrôler Rayman	12
Pouvoirs	14
Rayman	15
Les Amis de Rayman	16
Les Ennemis de Rayman	18
Objets	19
Objets magiques	20
Crédits	22



Panique à la cour des Ptizêtres et au Concile des Fées : une horde de robots-pirates redoutables originaires des confins de l'espace vient de débarquer, bien décidée à réduire le monde à sa merci. L'heure est au combat. La résistance s'organise. Les volontaires forment de petites équipes et s'élancent à l'assaut de l'agresseur. Piliers de la résistance, Rayman et son ami Globox gagnent l'orée de la Grande Forêt, où les pirates sont les plus nombreux...

Rayman saute de l'arbre et déclenche son hélico pour atterrir en douceur au milieu des fourrés.

" Les pirates se dirigent droit sur nous ! ", crie-t-il à Globox. " Tiens-toi prêt ! "

La terre se met soudain à trembler. Plusieurs arbres s'effondrent, livrant le passage à une armée de robots.

Les tirs fusent ! Rayman bondit et fait voler en éclats les monstres de métal à coups de boules d'énergie. Un peu plus loin, Globox, tremblant de terreur, s'acharne à faire rouiller les robots en créant au-dessus d'eux des petits nuages de pluie. Un pirate s'écroule dans un affreux grincement.

" Pas mal, Globox ! ", lance Rayman.

Globox lui répond mais Rayman n'entend pas. Le visage de la fée Ly vient d'apparaître dans son esprit.

" Rayman...", dit-elle d'une voix faible. " Les pirates ont brisé le Cœur du Monde. L'énergie s'est dispersée. A part Clark, tous nos combattants ont été capturés..."

Sous le choc, Rayman se laisse surprendre par un robot gigantesque qui le saisit entre ses pinces. Il tente de former au creux de son poing une nouvelle sphère d'énergie. En vain, l'explosion du Cœur du Monde vient de lui retirer tous ses pouvoirs...

Désespéré, il hurle à son ami.

" Globox, ils m'ont eu ! Sauve-toi ! "

" Mais... mais... et toi ? "

" Trop long à expliquer. Va voir Ly, elle te dira quoi faire ! "

Après quelques hésitations, Globox se faufile entre les pattes des robots et plonge dans les hautes herbes.

Un rire mauvais retentit. Rayman se retourne... et découvre l'amiral Barbe-Tranchante, le chef des pirates.

" Je te tiens, Rayman ! Je ferai de toi un esclave très docile... "

Rayman essaie de se dégager, mais les pinces du robot se resserrent autour de son corps. Il jette un regard noir à Barbe-Tranchante et lui lance, sur un ton plein de défi :

" N'y compte pas trop, pirate ! Je trouverai le moyen de m'échapper et je te ferai regretter d'avoir posé le pied sur mon monde ! "



INSTALLER RAYMAN 2

> Spécifications techniques

Configuration Minimum

Processeur Pentium® 133 (ou équivalent), Windows™ 95 et 98

32 Mo RAM

CD ROM 4X

Compatible Carte Son Sound Blaster

Carte accélératrice 3D nécessaire : Voodoo 1 (3Dfx) minimum

Configuration Recommandée

Processeur Pentium® avec MMX 200 ou plus, Windows™ 95 et 98

64 Mo RAM

CD ROM 8X

Compatible Carte Son Sound Blaster

Carte accélératrice 3D nécessaire : Voodoo 2 (3Dfx) ou équivalent

> Installation et Désinstallation

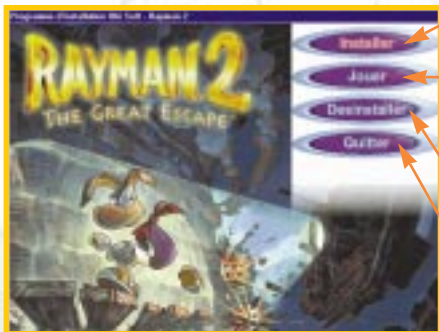
Installation

Insérez le CD Rayman2 dans le lecteur de CD-Rom de votre ordinateur.

1- Choisissez la langue à partir du menu



2- Le menu suivant apparaît à l'écran.



Choisir cette option lancera l'installation du jeu sur votre disque dur:

Cette option vous permet de lancer le jeu et d'accéder au Menu principal du jeu. Vous devez avoir préalablement installé le jeu sur votre disque dur:

Si le jeu est déjà installé, activer cette option l'effacera de votre disque dur:

Ce choix vous ramènera à Windows™ 95 ou 98.

Remarque : Seuls les choix "Installer" et "Quitter" sont disponibles si vous installez le jeu pour la première fois.

3- Choix de la version à installer:

Vous devez choisir la version que vous souhaitez installer. Cette version dépend de votre carte 3D. Rayman 2 est optimisé pour fonctionner avec deux types de cartes 3D.

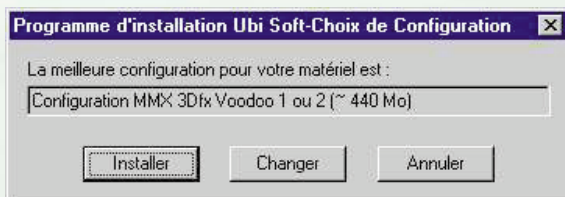
- Les cartes 3Dfx (Voodoo1, Voodoo2, Voodoo 3, ...) fonctionnant avec les drivers Glide.
- Les autres cartes supportées par DirectX 6.0.

Remarque : La liste des cartes vidéos testées avec Rayman 2 se trouve dans le fichier lisezmoi.txt, sur le CD-Rom du jeu. Veuillez le consulter avant installation.

Le programme d'installation vous proposera une version d'après les composantes qu'il trouve sur votre système.

Choix possibles :

- 3Dfx avec MMX – installation complète
- DirectX6.1 avec MMX - installation complète
- 3Dfx avec MMX – installation minimale
- DirectX6.1 avec MMX - installation minimale





- Si votre carte est une 3Dfx (Voodoo1, 2 ou 3) choisissez la version 3Dfx.
- Si votre carte n'est pas une 3Dfx, choisissez la version DirectX 6.0

Dans les deux cas, référez-vous au manuel de l'utilisateur de votre carte pour en connaître les spécificités.

Si l'installation détecte une version périmée des pilotes ("drivers"), elle vous suggérera d'installer les bonnes versions. Seules ces versions vous permettront de jouer à Rayman2. Ces versions sont Glide3.01 ou plus pour les cartes 3Dfx, et DirectX 6.0 pour les autres cartes. Une confirmation vous sera demandée avant l'installation des nouveaux pilotes ("drivers").

4- Chemin d'accès

Vous devez ensuite choisir l'endroit sur le disque dur où vous désirez installer le jeu.

Par défaut, l'installation vous propose "c:\UbiSoft \Rayman2\ "

5- Raccourci

Vous devez ensuite décider du groupe de programmes qui contiendra le raccourci vers le jeu. Par défaut, il s'agit du groupe "Ubi Soft Games".

Désinstallation

Il y a deux façons d'effacer le jeu de votre disque dur:

- 1- Dans Windows, choisissez "2 Désinstaller Rayman 2" dans le menu "Démarrer/Programmes/Ubi Soft Games/Rayman 2".
- 2- Introduisez le CD de Rayman 2, lancez le jeu et choisissez l'option "Désinstaller" dans le menu d'installation.

> Lancement et arrêt du jeu

- Une fois le jeu installé, il vous suffira simplement de lancer le jeu à partir du menu "Démarrer" de Windows. Le chemin par défaut est :

"Démarrer/Programmes/Ubi Soft Games/Rayman 2/1 Jouer à Rayman 2".

Le CD-Rom doit être placé dans le lecteur CD pour pouvoir lancer le jeu. Une fois le jeu lancé, vous accédez directement au menu principal du jeu (reportez vous à la section " Menus ").

- Comment quitter le jeu ?

Appuyez sur la touche "Echap" et sélectionnez ensuite "Quitter" dans le menu. Une confirmation vous sera demandée. Assurez-vous d'avoir d'abord sauvegardé votre partie dans la Voie des Portes (reportez-vous à la partie " Chargement / Sauvegarde ").



DEMARRAGE DU JEU

› Navigation dans les menus

Pour naviguer dans les menus de *RAYMAN 2*, utilisez les FLÈCHES de direction du clavier. Les choix précédemment validés apparaissent en rouge. Si vous souhaitez en sélectionner un autre, ce dernier s'inscrira en jaune. Pour valider votre sélection appuyez sur la touche «ENTRÉE», pour revenir en arrière appuyez sur la touche «BACKSPACE».

Pour ouvrir ou fermer le menu en cours de jeu, appuyez sur la touche «ECHAP».

› Sélection de la langue

Sélectionnez la langue que vous désirez à l'aide des FLÈCHES de direction et validez votre choix avec la touche «ENTRÉE». Vous pourrez ensuite à tout moment du jeu changer la langue utilisée en sélectionnant "Langue" dans le menu Options.



› Menu principal

Sélectionnez "Nouvelle partie" pour commencer une nouvelle partie.

"Charger" et "Effacer" ne peuvent être sélectionnés que si une partie a été préalablement sauvegardée.

Sélectionnez "Options" pour accéder au menu Options.

Sélectionnez "Site Rayman 2" pour accéder au site Internet de Rayman.



› Menu Options / configuration

Pour accéder au menu Options en cours de jeu, appuyez sur «ECHAP» et sélectionnez ensuite "Options".

Dans ce menu vous aurez la possibilité d'effectuer quelques réglages afin que votre jeu fonctionne dans les conditions optimales.





Réglages Image

- Sélectionnez "Résolution" pour modifier celle-ci.
- Choisissez "Basse" pour obtenir la plus basse résolution supportée par votre carte vidéo.
- Choisissez "Haute" pour obtenir la plus haute résolution supportée par votre carte vidéo.
- Choisissez "Autre" pour accéder à la liste de toutes les résolutions supportées par votre carte vidéo.
- Choisissez "Sauver résolution" pour sauvegarder la résolution désirée.
- Sélectionnez "Luminosité" pour rendre le jeu plus clair ou plus sombre.



Réglages Sonores

- Sélectionnez "Son" pour accéder aux réglages de volume.
- Sélectionnez "Musique" pour augmenter ou diminuer le volume sonore des musiques à l'aide des FLÈCHES de direction.
- Sélectionnez "Bruitage" pour augmenter ou diminuer le volume sonore des bruitages à l'aide des FLÈCHES de direction.



Contrôles

Cette option vous conduit au menu "Contrôles". Il vous sera possible d'y régler votre manette de jeu si celle-ci s'avérait ne pas répondre correctement.



CHARGEMENT SAUVEGARDE

› Chargement d'une partie existante

Il est possible de charger une partie à tout moment à partir du menu de jeu. Pour y accéder appuyez sur <ECHAP> à n'importe quel moment durant le jeu. Sélectionnez "Charger" pour charger une partie sauvegardée.

› Voie des Portes & Sauvegarde

Afin de pouvoir sauvegarder une partie, il est nécessaire que Rayman se trouve dans la Voie des Portes.

Cet endroit magique, édifié il y a bien longtemps par le peuple des Ptizêtres, permet d'atteindre de nouveaux mondes. Attention, Rayman ne peut y accéder qu'après avoir parcouru tout un monde.



Pour changer de monde lorsque vous êtes dans la Voie des Portes, utilisez les FLÈCHES de direction et entrez dans le monde sélectionné en appuyant sur la touche <Q>.

Chaque fois que vous accéderez à la Voie des Portes, il vous sera proposé de sauvegarder votre progression.

Si vous sélectionnez "oui", votre partie sera automatiquement sauvegardée à l'emplacement choisi en début de jeu. Pour changer d'emplacement, appuyer sur <ECHAP> et sélectionnez "Sauvegarder".

Pour effacer une sauvegarde afin de libérer un emplacement, sélectionnez "Effacer" dans le menu. Une confirmation vous sera demandée avant tout effacement.

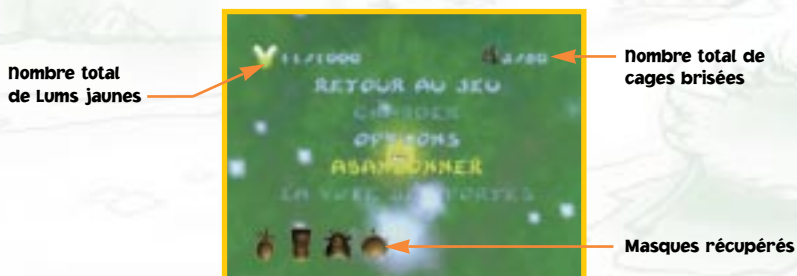


ÉCRAN DE JEU

Tout au long de ses aventures, Rayman devra briser les cages où ses amis sont enfermés, ramasser les poings de force qui rendront son tir plus puissant et de précieuses sphères d'énergie appelées "Lums". Il devra surtout trouver les quatre masques magiques qui permettront de faire revenir Polokus, l'Esprit du Monde.



En cours de partie, vous pouvez à tout instant appuyer sur la touche «J» afin d'afficher la barre de vie de Rayman ainsi que le nombre de Lums jaunes ramassés et le nombre de cages détruites.



Pour obtenir le total des éléments ramassés en cours de jeu, appuyez sur «Echap».

CONTRÔLES

Rayman 2 peut se jouer au clavier, ou avec une manette de jeu.

A noter : Les contrôles de la manette de jeu et du clavier sont définis par défaut (pour le clavier, un contrôle droitier et un contrôle gaucher) et ne peuvent pas être modifiés.

> Contrôles clavier



> Contrôles caméra

Pour bien se repérer dans l'espace, une bonne utilisation de la caméra est indispensable. Entraînez-vous à la déplacer et à changer les angles de vue à l'aide des touches <A> et <Z>.

Les touches <A> et <Z> : permettent d'effectuer un panoramique par la gauche ou par la droite autour de Rayman.

La touche <O> : place la caméra au niveau des yeux de Rayman. Vous pouvez ensuite explorer son champ de vision en utilisant les FLÈCHES de direction. Il suffit de relâcher le bouton pour revenir aux commandes de déplacement.





CONTRÔLER RAYMAN



◀ Pour vous **DEPLACER**, utilisez les **FLÈCHES** de direction dans la direction de votre choix. Pour marcher, maintenez la touche <SHIFT> (<7> du pavé numérique pour les gauchers) enfoncée tout en déplaçant Rayman à l'aide des **FLÈCHES** de direction. ▶



◀ Pour **SAUTER**, appuyez sur la touche <Q> (<8> pour les gauchers).

Pour vous **DEPLACER LATÉRALEMENT**, utilisez les **FLÈCHES** de direction tout en maintenant la touche <CTRL> enfoncée. C'est très pratique pour garder en joue ses ennemis et esquiver leurs tirs !



◀ Pour **NAGER**, utilisez les **FLÈCHES** de direction dans la direction de votre choix. Pour plonger, appuyez sur la touche <W> (<9> pour les gauchers), et pour remonter vers la surface, appuyez sur la touche <Q> (<8> pour les gauchers).

Attention : la nage de Rayman a été spécialement étudiée pour vous donner une totale liberté de mouvement. Prenez bien le temps de vous habituer aux contrôles, cela vous sera très utile !

Pour **DECLENCHER L'HELICO**, appuyez sur > la touche «Q» («8» pour les gauchers) alors que Rayman ne touche pas le sol, et pour arrêter l'hélico, appuyez une nouvelle fois sur «Q». L'hélico sert à atterrir avec précision, après un saut ou lors d'une chute.

Attention, l'hélico ne peut être activé que lorsque Rayman est en l'air. Un petit conseil : servez-vous de l'ombre de Rayman pour assurer votre atterrissage.



< Pour **S'ACCROCHER** au rebord de la plupart des parois, sautez tout en vous déplaçant dans la direction de la paroi avec les FLÈCHES de direction. Rayman s'accrochera alors automatiquement.



Pour **GRIMPER** le long des filets et des parois couvertes de plantes ou de toiles d'araignée, sautez tout en vous déplaçant dans la direction de la paroi avec les FLÈCHES de direction. Rayman s'accrochera alors automatiquement. Vous pourrez ensuite vous déplacer en utilisant les FLÈCHES de direction. Pour vous décrocher, sautez en appuyant à nouveau sur la touche «Q» («8» pour les gauchers).



< Pour **GRIMPER ENTRE DEUX PAROIS**, sautez en appuyant sur la touche «Q» («8» pour les gauchers) et appuyez une nouvelle fois sur la touche «Q» pour vous accrocher. Répétez ces deux manœuvres jusqu'à ce que le sommet soit atteint.





POUVOIRS

Tout au long de son aventure, Rayman va recevoir de nouveaux pouvoirs qui lui donneront des capacités stupéfiantes !



◀ Pour **TIRER**, appuyez sur la barre d'espacement.
(Touche «1» pour les gauchers)



Pour **AUGMENTER** progressivement **LA PUISSANCE DU TIR**, laissez la barre d'espacement enfoncée (Touche «1» pour les gauchers). La boule d'énergie dans la main de Rayman devient alors plus grosse. Une fois la puissance souhaitée atteinte, tirez en relâchant la barre d'espacement.



◀ Pour vous **ACCROCHER AUX LUMS VIOLETS**, tirez dessus avec la barre d'espacement (Touche «1» pour les gauchers). Une fois accroché, vous pouvez vous balancer dans la direction de votre choix en utilisant les **FLÈCHES** de direction. Pour vous décrocher, appuyez sur la touche «Q» (Touche «8» pour les gauchers).

Pour **VOLER** en hélico, activez l'hélico (cf p.13) et ▶ laissez la touche «Q» enfoncée, («8» pour les gauchers). Mieux que l'hélico utilisé pour atterrir, le vol en hélico permet de se déplacer dans les airs avec une totale liberté ! Pour stopper le vol en hélico, appuyez une nouvelle fois sur la touche «Q».

Attention, stabilisez votre trajectoire en appuyant sur la touche «CTRL», cela vous aidera à éviter les obstacles.



RAYMAN

Rayman est un être unique, dont personne ne connaît l'origine.

Par quel étrange caprice du destin ou des dieux est-il apparu sur la Croisée des Rêves, aucun sage, aucun magicien ne pourrait le dire.

Ce que l'on sait se résume au témoignage des pêcheurs de la Mer de Lums qui le découvrirent, au sortir d'une nuit agitée, profondément endormi à l'ombre d'un palmier. Effrayés par cette étrange créature venue de la mer, les pêcheurs appelèrent à la rescousse les peuples de la forêt, des cieux et des profondeurs. Le soleil n'avait pas atteint son zénith qu'une foule d'êtres plus bizarres les uns que les autres dévalait les dunes de sable violet. Ils restèrent longtemps à l'observer : "Qu'était-ce donc que ce drôle de bonhomme sans bras ni jambes ?", se demandaient-ils. "Était-il possible qu'il fût seulement en vie ?", s'étonna même l'un d'entre eux lorsque Rayman s'étira en bâillant bruyamment.

Il ne fallut pas longtemps à Rayman pour convaincre les habitants de la Croisée de la générosité de ses intentions. Son dynamisme plein d'humour, ses pouvoirs fantastiques, son amour de la vie et de la nature conquièrent jusqu'aux créatures les plus méfiantes. Et lorsqu'il triompha du maléfique Mister Dark*, l'évidence s'imposa : Rayman était le plus brave d'entre tous, le héros idéal, celui pour qui le rire et l'amitié passent avant tout et pour qui la plus belle des victoires ne vaut que par les fêtes qui s'ensuivent...

* Cf. le jeu "Rayman"





LES AMIS DE RAYMAN

Les habitants du monde de Rayman se divisent en deux catégories : les êtres magiques, dotés de pouvoirs fantastiques, et le peuple...

› Les Etres Magiques

✧ *Polokus*

Il est l'Esprit du Monde, le créateur de tout ce qui est et sera... Sa puissance est telle qu'il peut donner réalité à ses rêves.... Voilà bien longtemps, il s'est retiré du monde, et seule la réunion des quatre masques magiques (cf page 20) pourrait le faire revenir...



✧ *Ly*

Ly est une fée, et comme toutes les fées, elle possède de grands pouvoirs. Malheureusement, l'explosion du Cœur du Monde provoquée par les pirates l'a affaiblie. Lorsqu'elle parvient à réunir suffisamment d'énergie, elle façonne des Lums d'argent qui donnent de nouveaux pouvoirs à Rayman.



✧ *Ptizêtres*

Peuple de vieux sages qui bâtit autrefois la Voie des Portes (cf. page 9), un lieu magique qui donne accès à toutes les régions du monde. Agés et un peu gâteux, ils ont oublié qui est leur roi et passent leur temps à effectuer des tours de danse acrobatique à en faire pâlir d'envie les plus jeunes.



› Le Peuple

✧ *Globox*

Adorable, mais un peu simplet, Globox est le meilleur ami de Rayman. Il a le pouvoir de créer des petits nuages de pluie fort utiles dès lors qu'il s'agit d'éteindre un feu ou de faire pousser des plantes.

Uni à son amie Uglette, il est pourvu d'une progéniture délirante (plus de 650 enfants selon les sources les mieux informées).



✧ *Clark*

Montagne de muscles, Clark est une armée à lui tout seul. D'une simple claque, il envoie valser tout un régiment de pirates. Seul point faible : il est un peu fragile de l'estomac, ce qui lui joue des tours lorsque, dans l'enthousiasme du combat, il croque un robot un peu trop rouillé...



✧ *Murfy*

Surnommé "l'encyclopédie volante", Murphy aide Rayman en lui donnant plein d'astuces et de conseils. Pour avoir un rappel succinct des principales explications de Murphy, il suffit d'approcher Rayman d'une des nombreuses pierres de pensée disséminées un peu partout dans le monde (cf. page 20).



Si vous préférez que Murphy vienne en personne vous redonner l'explication détaillée, arrêtez-vous près d'une pierre de pensée et laissez la touche «F2» enfoncée.

✧ *Carmen la baleine*

Magnifique créature marine chargée d'arpenter le tréfonds des océans pour y déposer les bulles d'air nécessaires à la survie des plantes et des petits animaux égarés. Elle est souvent poursuivie par des piranhas aérophages, très friands de ses bulles d'air...



✧ *Ssssam*

Ce jeune serpent fougueux est le passeur des Marais de l'Eveil. Il aide les habitants à traverser les marais en ski nautique...



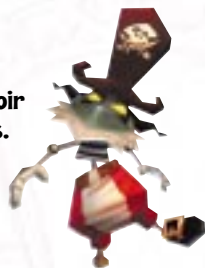


LES ENNEMIS DE RAYMAN

✱ *L'amiral Barbe-Tranchante*

Chef des pirates, il est célèbre dans toute la galaxie pour avoir réduit en poussière plus d'une centaine de planètes pacifiques. Méfiez-vous de son allure de canard pathétique et ridicule, il est d'une férocité sans égal.

Son rêve ? Envahir le monde de Rayman et réduire tous les habitants en esclavage...



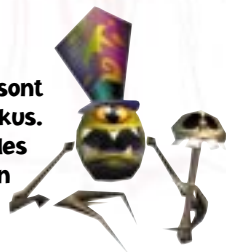
✱ *Les sbires*

Ces robots de série constituent l'armée d'intervention pirate. Tous dévoués à l'amiral Barbe-Tranchante, ils font régner la terreur et capturent ceux qui ont le malheur de croiser leur chemin. Il en existe de nombreux modèles, chacun ayant ses points forts et ses faiblesses. A vous de les découvrir...



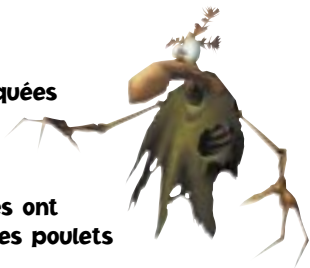
✱ *Le gardien de l'Antre des Mauvais Rêves*

Monstre terrifiant chargé de surveiller l'endroit où sont enfermées les créatures issues des cauchemars de Polokus. Personne n'ose s'aventurer aux abords de l'Antre des Mauvais Rêves, même si les légendes prétendent qu'un trésor des plus précieux s'y trouve caché...



✱ *Poulets zombies*

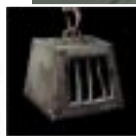
On ne compte plus les conséquences funestes provoquées par l'arrivée des pirates : déséquilibre de l'harmonie générale, pollution, prolifération de piranhas, de chenilles et d'araignées géantes, etc. Terrorisées par tous ces bouleversements, les poules ont pondu des œufs étranges, d'où sont sortis d'horribles poulets zombies...



OBJETS

› Les cages

Les pirates ont enfermé de nombreux habitants dans des petites cages scellées avec de l'énergie vitale. Briser 10 cages permet à Rayman d'agrandir sa barre de vie.



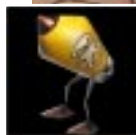
› Les tonneaux

Remplis de poudre, ils explosent au moindre choc. Les modèles les plus évolués sont capables de voler...



› Les obus

Conçus par les pirates, ces missiles sont de vraies têtes de mule qu'on ne mate qu'à force de patience. La plupart sont dotés de pattes, et certains peuvent voler.



› Les prunes

Ces fruits étranges ont de multiples utilités. On peut les lancer sur les ennemis, grimper dessus et avancer en tirant dans la direction opposée à sa destination, et même s'en servir pour se déplacer sur la lave...



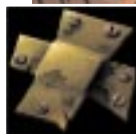
› Les sphères magiques

Disposées sur des socles de même couleur, elles ouvrent la porte de temples mystérieux...



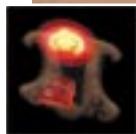
› Les sparadraps

Piètres architectes, les pirates ont été obligés de renforcer leurs constructions avec des sparadraps. Les sparadraps en bois sont fragiles mais ceux en métal ne cèdent qu'à l'aide d'un explosif...



› Les interrupteurs

Les pirates ont truffé la nature d'interrupteurs qui activent d'étranges machines et ouvrent des portes. Pour les mettre en marche, il suffit de tirer dessus.





OBJETS MAGIQUES



› Les pierres de pensée

Les pierres de pensée servent de relais télépathique avec Murfy. Dès que Rayman a besoin d'un conseil ou d'une astuce, il s'approche d'une pierre, et Murfy apparaît directement dans son esprit.



› Les portes magiques

Présentes en début et en fin de monde, elles vous emmèneront sur la Voie des Portes (cf. page 4) si vous vous en approchez.



› Les poings de force

Posséder le poing de force rend le tir de Rayman plus puissant. Attention, si Rayman meurt ou est touché, il perd une partie de l'énergie du poing de force. Au bout de trois fois, le tir redevient normal.

› Les quatre masques

Ces masques sont cachés dans des sanctuaires secrets et mystérieux. De vieilles légendes prétendent que celui qui parviendra à les réunir fera revenir Polokus...



Attention : il existe plein de passages secrets menant vers des mondes inconnus où vous pourrez trouver de fabuleux trésors et gagner de la puissance...

› Les Lums

Les Lums sont des petits éclats d'énergie très puissants. Selon leur couleur, ils ont différents pouvoirs...

• Les Lums jaunes

Ce sont les 1000 éclats du Cœur du Monde brisé par les pirates. Lorsque Rayman en possède suffisamment, il peut accéder à de nouveaux mondes. D'autre part, ils renferment un savoir très précieux. Plus Rayman en ramasse, plus il peut connaître les secrets du monde. A n'importe quel moment du jeu, il suffit d'appuyer sur la touche «F2» pour lire les informations obtenues grâce aux Lums jaunes...

• Les super Lums jaunes

Vieux Lums jaunes reconnaissables à leur taille plus imposante et à leur sourire. Ils sont cinq fois plus puissants que les simples Lums jaunes.

• Les Lums rouges

Bourrés d'énergie vitale, ils restaurent la jauge de vie de Rayman.

• Les Lums violets

En tirant dessus, Rayman peut s'y accrocher, se balancer de l'un à l'autre, et franchir ainsi de vastes zones sans toucher le sol.

• Les Lums bleus

Riches en air, ils restaurent la jauge d'oxygène de Rayman lorsqu'il se déplace sous l'eau.

• Les Lums verts

Ces Lums sont un peu spéciaux. Ils enregistrent la position de celui qui les ramasse. Si Rayman meurt, il réapparaît à l'endroit où il a pris le dernier.

• Les Lums d'argent

Les Lums d'argent sont façonnés par la fée Ly. Ils donnent de nouveaux pouvoirs à Rayman.





CREDITS

IDÉE ORIGINALE

MICHEL ANCEL
FREDERIC HOUDE

CHEF DE PROJET

STEVE MCCALLA

PROGRAMMEURS

OLIVIER ALBIEZ
FABIEEN BOLE-FEYSOT
GUILLAUME CLEMENT
MICHAEL DE RUYTER
BENOIT GERMAIN
YANN LE GUYADER
CHANTAL OURY
FABRICE PEREZ
GUILLAUME SOUCHET
JACQUES THENOZ
CARLOS TORRES
MARC TRABUCATO
Avec :
CHRISTOPHE BEAUDET
FREDERIC COMPAGNON
CHRISTOPHE GIRAUD
JEAN-MARC DROUAUD
VINCENT LHULLIER
YANN LE TENSORER
ALEXIS VAISSE
MARC FASCIA
THIERRY QUERE

REMERCIEMENT SPÉCIAL

À L'ÉQUIPE DE PROGRAMMEURS N64

FREDERIC BALINT
XAVIER BILLAULT
OLIVIER DIDELOT
HELENE POKIDINE
FRANCOIS QUEINNEC
ALAIN ROBIN
OLIVIER SAILLANT
MARC VILLEMAIN

REMERCIEMENT SPÉCIAL À L'ÉQUIPE DE PROGRAMMEURS

Tonic Trouble

DIRECTEUR ARTISTIQUE

MICHEL ANCEL

STUDIO GRAPHIQUE

ALEXANDRE GATTO
ARNAUD KOTELNIKOFF
Avec :
JEAN-CHRISTOPHE ALESSANDRI
FLORENT SACRE
CELINE TELLIER
PAUL TUMELAIRE
CHRISTOPHE BOURGES
NICOLAS CARRE
FLORENCE CHARPENTIER
NICOLAS DAIRE
FABRICE HOLBE
PIERRE-HENRY LAPORTERIE
YANN LECLERC
CHRISTOPHE PIC
STEPHANE ZINETTI
Et :
SEBASTIEN BICORNE
DENIS CAPDEFERRO
GEOFFROY DE CRECY
DAVID GARCIA
YANN JOUETTE
EMMANUEL VILLE
AGATA WIERZBICKI

RECHERCHE GRAPHIQUE

ALEXANDRA ANCEL
HUBERT CHEVILLARD

DESIGN DU JEU

STEPHANE HILBOLD
OLIVIER PALMIERI
Et :
FREDERICK GAVEAU
SERGE HASCOET
ZORAN MILISAVLJEVIC
VINCENT MONNIER
JEAN-CHRISTOPHE PETIT
CHRISTOPHE THIBAUT
JEAN ZAPPAVIGNA

ARTWORK DESIGN

LUDI FACTORY
JULIE RAULT-LE-LIARD
AMANDINE OFFRAY

REMERCIEMENT SPÉCIAL À

XAVIER PAGNOL
DAVID NEISS
ARNAUD KOTELNIKOFF
CHRISTOPHE BOURGES

INFODESIGN

SEBASTIEN DEZAUZEZ
YANNICK GERBER
ARNAUD GUYON
MICHAEL JANOD
GREGORY PALVADEAU
XAVIER PLAGNAL
MICKAEL VEAUDOUR
Et :
NICOLAS CHEREAU
OLIVIER DAUBA
OLIVIER DIAZ
JEAN-CHRISTOPHE GUYOT
YANN MASSON

ANIMATION

JACQUES EXERTIER
ALEXANDRE BADUEL
FRANCOIS COTE
JOSEPH NASRALLAH
PHILIPPE ARSENAULT
ERIK BRANZ
SEBASTIEN BRASSARD
JENNIFER DICKIE
CHRISTIAN DION
JEAN-SEBASTIEN DUCLOS
JAMIE HELMAN
PHIL HOLLOWAY
FRANCOIS LAPERRIERE
SEAN LEBLANC
MICHAEL LININGTON
CARLA PRADA
ALLAN TREITZ
MIKE ZINGARELLI



CINÉMATIQUES

STORYBOARD

PATRICK BODARD

ANIMATION

DAMIEN BARRANCO
JEAN-YVES REGNAULT
PHILIPPE VINDOLET

INTÉGRATION

OLIVIER SOLEIL

SCÉNARIO ET DIALOGUES

DAVID NEISS

BASÉ SUR UNE HISTOIRE DE

MICHEL ANCEL

ADAPTATION AMÉRICAINE

DAVID GASSMAN

DESIGN DU SON

LAMBERT COMBES
ROMAIN HIS
GREGOIRE SPILLMANN

Avec :

OLIVIER BONNAFY

MUSIQUE DE

ERIC CHEVALIER

SOUND EFFECTS

TALK OVER

EFFETS SONORES

MARTIN DUTASTA

Avec :

LIONEL BOUHNİK

DATA MANAGEMENT

MALIKA SAHLA
FRANCK SERVETTAZ
GUENAELE MENDROUX

Avec :

NARY-TIANA ANDRIAMAMPANDRY
HANANE SBAI

Et :

TARIK MLAHI

TEST

JONATHAN PEPIN
ALAIN GAGNON
RAPHAEL FRANCOEUR
ALAIN CHENIER
JEAN-SEBASTIEN LABRECQUE
FREDERIC BLATTMANN
FREDERIC LAPORTE
PIERRE-YVES SAVARD
JONATHAN D'ANJOU

OUTILS

BERNARD LEFEBVRE
CORNELIU BABIUC
MIRCEA DUNKA
IONUT GROZEA
CRISTI PETRESCU
NICOLAE SUPARATU
MIHAELA TANCU
GEORGE BALTALEANU
DAN DRAGAN
CATALIN DUMITRESCU
JOEL GREGOIRE
CHRISTOPHE MARTINAUD
CRISTI RIZEA
PASCAL RUIZ
PHILIPPE TOUILLAUD
ESTELLE PARENT

PLUG-INS 3D

DANIEL RAVIART

RECHERCHE 3D

PHILIPPE VIMONT

MARKETING

MARKETING INTERNATIONAL
LAURENCE BUISSON
AXELLE VERNY

MARKETING FRANCE

ISABELLE MALLET
ISABELLE NELTNER

DIRECTEURS DE STUDIOS INTERNATIONAUX

DOMINIQUE BORDENAVE
CHRISTINE CHOSSON
CYRIL DEROUINEAU
ERIC HUYNH
DIDIER LORD
VINCENT PAQUET
ERIC TREMBLAY

DIRECTEURS DE STUDIOS LOCAUX

JEROME ANTONA
AHMED BOUKHELIFA
SYLVAIN BRUNET
SANDRINE MAIGRET
GILLES MONTEIL

DIRECTEURS DES SITES

ANNECY

DANIEL PALIX

MONTPELLIER

MICHEL ANCEL

MONTREAL

CHRISTOPHE DERENNES

MONTREUIL

CHRISTINE BURGESS

PRODUCTION

GERARD GUILLEMOT

PUBLISHING

YVES GUILLEMOT

DÉVELOPPEMENT

MICHEL GUILLEMOT

REMERCIEMENT SPÉCIAL À L'ÉQUIPE DE FORMATION EN MANAGEMENT

GREGOIRE GOBBI
NATHALIE PACCARD





FRANCE

Ubi Soft Entertainment
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil sous Bois Cedex
Tel : 33 1 48 18 50 00
Fax : 33 1 48 57 07 41

BELGIQUE

Ubi Soft Entertainment
30, avenue de Roodebeek
1030 Brussels
Belgique
Tel : 32 27 35 23 63
Fax : 32 37 35 31 89

SUISSE

Logicosoftware S.A.
Chemin des Paleyres 5 / CP 126
1000 Lausanne 19
Suisse
Tel : 021/613 03 03
031/869 01 16
Fax : 021/616 53 17

www.Rayman2.com

www.ubisoft.fr

